

La lúdica como estrategia de articulación entres docentes de los grados quinto y sexto para mejorar la transición a la educación secundaria del colegio Luis Hernández Vargas de Hato

Corozal-Casanare

Mac Marlom Moreno Gómez

Licenciado en educación física y deportes

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Director:

Luz Marina Cuervo Gamboa

Magister en dirección y gestión de centros educativos

Fundación universitaria los libertadores

Facultad de ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C, abril de 2020

Agradecimientos

A Dios por permitirme lograr avanzar exitosamente en mi vida profesional.

A mi tutora y todos los profesores que nos brindaron el apoyo y los conocimientos necesarios para avanzar en este espacio de formación.

A la fundación universitaria los libertadores, por brindarnos la posibilidad de superarnos académicamente.

A mi madre, quien siempre me ha apoyado en mi labor académica y profesional

Contenido

1. Capítulo 1.....	8
1.1 Planteamiento del problema	8
1.2 Formulación del problema	9
1.3 Objetivos.....	9
1.3.1 General	9
1.3.2 Específicos	9
1.4 Justificación.....	10
2. CAPÍTULO 2.....	11
2.1 Antecedentes	11
2.1.1 Internacionales	11
2.1.2 Nacionales.....	12
2.2 Marco referencial.....	13
2.2.1 Marco teórico	13
2.2.2 Marco legal	16
3. CAPÍTULO 3.....	17
3.1 Metodología.....	17
3.1.1 Tipo de investigación.....	17
3.1.2 Población y muestra.....	18
3.1.3 Técnicas e instrumentos de medición	18
4. CAPÍTULO 4.....	18
4.1 Propuesta de intervención	18
4.1.1 Título.	18
4.1.2 Introducción.....	18
4.1.3 Justificación.....	19
4.1.4 Objetivo general.....	20
4.1.5 Objetivos específicos.....	20
4.1.6 Estrategias y actividades	20
4.1.7 Contenido	21
4.1.8 Recursos y responsables	23
4.1.10 Evaluación y seguimiento.....	23
4.1.11 Recomendaciones	24
5. CAPITULO 5.....	24

5.1 Conclusiones.....	24
5.2 Referencias.....	25
5.3 ANEXOS	26

Lista de tablas

Actividades y estrategias20

Resumen

El presente proyecto de intervención disciplinar se centra en una necesidad ubicada en la institución educativa Luis Hernández Vargas del municipio de Hato Corozal, Casanare, donde se evidencia un déficit en el trabajo en equipo por parte del cuerpo docente, la población objeto de estudio son 17 docentes que imparten clases en los grados quinto y sexto.

El objetivo de este trabajo fue diseñar estrategias lúdicas que permitan el trabajo articulado entre docentes de los grados quinto y sexto para mejorar la transición a la educación secundaria de la institución educativa Luis Hernández Vargas del municipio de Hato Corozal-Casanare, todo a partir de un análisis previo, donde se utilizó como instrumento a la encuesta para recolectar la información más pertinente.

Como solución a esta problemática se elaboró una propuesta de intervención disciplinar con la lúdica como eje fundamental, para articular de forma interdisciplinar a los docentes y así poder construir nuevos lazos que permitan recrear ideas y posibilidades que fortalezcan a la institución en general, de una manera libre, agradable y placentera, trabajando en equipo.

Palabras clave: lúdica, pedagogía, articulación, educación.

Abstrac

This disciplinary intervention project focuses on a need located at the Luis Hernández Vargas educational institution in the municipality of Hato Corozal, Casanare, where a deficit in teamwork by the teaching staff is evident, the population under study is 17 teachers who teach classes in the fifth and sixth grades.

The objective of this work was to design playful strategies that allow articulated work between teachers of the fifth and sixth grades to improve the transition to secondary education of the Luis Hernández Vargas educational institution in the municipality of Hato Corozal-Casanare, all from a previous analysis, where the survey was used as an instrument to collect the most pertinent information.

As a solution to this problem, a proposal for disciplinary intervention was developed with play as the fundamental axis, to articulate teachers in an interdisciplinary way and thus be able to build new ties that recreate ideas and possibilities that strengthen the institution in general, in a way that free, pleasant and pleasant, working as a team.

Keywords: playful, pedagogy, articulation, education.

1. Capítulo 1

1.1 Planteamiento del problema

Con el transcurrir del tiempo, la escuela ha tenido más relevancia en el desarrollo de la vida de cada individuo de la sociedad, y no es para menos, ya que dicho lugar permite generar un sinnúmero de posibilidades para su desarrollo personal, que muchas veces el niño no cuenta en su hogar, debido a múltiples factores, uno de ellos es la naturaleza de ser humano como individuo social, que siempre va a necesitar de sus semejantes para su evolución y transformación constante.

Debido a que en la escuela como en diferentes escenarios educativos se presentan varias etapas que los estudiantes deberán ir cursando, entre el paso de una fase a la otra, se evidencian grandes cambios que pueden afectar mucho a los estudiantes, si las etapas no tienen lazos fuertes que las unan entre sí y de una manera considerable.

En la institución educativa Luis Hernández Vargas del municipio de Hato Corozal, Casanare, se observa de forma contundente la debilidad que existe en la transición de los estudiantes de la educación primaria a la educación secundaria, es decir; los estudiantes que son promovidos al grado sexto de la secundaria se han encontrado con una serie de dificultades en cuanto a la metodología, el cambio de docentes, las nuevas áreas a estudiar, entre otras. La prueba más directa se ve reflejada en el rendimiento académico bajo en el primer periodo, donde se encuentra un porcentaje considerable de cada grado. Esto debido a la falta de trabajo articulado entre los docentes de los grados antes mencionados, adicional a ello, los lazos de empatía no son los adecuados para permitir que el transcurrir de un ciclo a otro sea más satisfactorio para los estudiantes en el inicio de la secundaria.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo lograr que el trabajo entre docentes de los grados quinto y sexto, se articule mediante estrategias lúdicas para mejorar la transición de la educación primaria a la educación secundaria, en la institución educativa Luis Hernández Vargas?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Diseñar estrategias lúdicas que permitan el trabajo articulado entre docentes de los grados quinto y sexto para mejorar la transición a la educación secundaria de la institución educativa Luis Hernández Vargas del municipio de Hato Corozal-Casanare.

1.3.2 Específicos

- Identificar las causas de la desarticulación de los docentes de los grados quinto y sexto.
- Generar un espacio de socialización interdisciplinar que permita la realimentación constante de los docentes.
- Diseñar una propuesta de intervención enfocada en mejorar la articulación entre los docentes de los grados quinto y sexto.

1.4 Justificación

La escuela también es conocida como el segundo hogar, con esta premisa se entiende la gran importancia que esta tiene en la vida y formación de cada individuo, como el segundo lugar que debe brindar apoyo y orientación educativa y personal en la transformación de sujetos para pensar en una mejor calidad de vida. La institución educativa Luis Hernández Vargas evidencia la necesidad de crear, diseñar e implementar un programa o estrategia donde se apoye la transición de las etapas primaria y secundaria, donde se den a conocer los ejes temáticos en cada grado, que posibiliten a los docentes del grado quinto y sexto generar bases más sólidas, que permitan adecuar una articulación holística, que a su vez brinde fluidez en todos los procesos académicos en adelante.

La razón de postular a La lúdica como estrategia de articulación entre docentes de los grados quinto y sexto para mejorar la transición a la educación secundaria del colegio Luis Hernández Vargas de Hato Corozal-Casanare, radica en aportar a la labor docente con el fin de que haya una integración entre los grados participantes del proyecto, buscando una adaptación más favorable a los estudiantes para su siguiente etapa. Adicionalmente, les brindará la posibilidad a los docentes de aprender a elaborar programas o estrategias lúdico-pedagógicas, de acuerdo a la cada necesidad que presente el grupo que manejen y así lograr que los estudiantes entrantes a la educación secundaria de la escuela tengan la oportunidad de aprender articuladamente, con agrado y disfrute.

Por lo anterior, es muy importante generar espacios lúdicos que permitan mejorar la desarticulación, debido a que, por falta de unificar ideas y esfuerzos, no hay continuidad cuando se inician procesos metodológicos que buscan obtener mejores condiciones académicas y sociales en la comunidad educativa en general, y por qué no aportar desde nuestra

especialización de pedagogía de la lúdica las formas de unir ideas y diferentes criterios del cuerpo docente de la institución.

2. CAPÍTULO 2

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

A nivel internacional se encontraron los siguientes antecedentes:

El juego como estrategia didáctica, para acercar la programación a la escuela secundaria, el objetivo de este estudio fue diseñar escenarios educativos innovadores en la escuela secundaria en torno a la enseñanza de programación, atendiendo el rol central que ocupan los videojuegos en la vida cotidiana de los jóvenes y a la programación como habilidad requerida para poder crear con los medios digitales.¹

La programación lúdica como estrategia de articulación entre niveles, Este proyecto busca acercar a los alumnos del último año de nivel secundario a una experiencia de programación de animaciones y juego en 3D, usando los software Alice y Diagramar. Se plantea resignificar el impacto que esta experiencia pueda generar en la toma de decisiones que los estudiantes deben realizar al momento de su egreso del nivel medio, respecto a continuar sus estudios en carreras universitarias y particularmente en carreras del área de informática.²

¹ Claudia Queiruga, L. F. (2014). El juego como estrategia didáctica para acercar la programación a la escuela secundaria. *Workshop de investigadores en ciencias de la computación*, 358-362.

² Marcela F. López, P. d. (2013). La programación lúdica como estrategia de articulación entre niveles. *Repositorio institucional de la universidad nacional de la plata*.

2.1.2 Nacionales

A nivel nacional se encontraron los siguientes estudios:

La lúdica en la articulación del trabajo de los docentes en los grados preescolar, primero y segundo de la institución educativa INEM José celestino mutis de armenia, Quindío. Este proyecto presenta una problemática sentida en la Institución Educativa INEM José Celestino Mutis De Armenia, Quindío, la cual se vio reflejada en los grados de preescolar, primero y segundo de primaria, la cual, aunque se presentaba en los docentes de estos grados, repercutía en los niños y niñas del colegio. Fue así como los autores del proyecto aplicaron una encuesta para conocer más de fondo la problemática observada y aplicó una encuesta que corroboró lo que ya se había percibido y era el poco trabajo en equipo o desarticulación entre los docentes de los grados mencionados, lo que conllevaba a que el trabajo realizado por cada uno de ellos se hiciera de manera individual y se presentará la repetición de temas de un grado a otro.³

La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la institución educativa Padre Isaac Rodríguez, El desarrollo de esta investigación dio lugar al diseño de actividades y situaciones de aprendizaje que además de estimular el interés de los escolares propicien el desarrollo de su potencial intelectual, de su capacidad para enfrentar la realidad de forma reflexiva, crítica y constructiva, con autonomía y autodeterminación. Es uno de los más complejos retos que tiene que asumir definitivamente la institución educativa moderna para posibilitar en los escolares un aprendizaje lúdico, autónomo y autorregulado, que a partir del

³ Sandra Milena Galindo Palechor, S. C. (2015). *La lúdica en la articulación del trabajo de los docentes en los grados preescolar, primero y segundo de la institución educativa inem josé celestino mutis de armenia, QUINDÍO*. Obtenido de Fundación universitaria los Libertadores : <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/185/SandraMilenaGalindoPalechor.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

juego y el aprendizaje cooperativo, contribuya al desarrollo de un ambiente agradable y placentero para el aprendizaje, donde no solo se fijan conceptos, sino que además se ayuda a los estudiantes a desarrollar otras áreas y funciones que como seres humanos necesitan para relacionarse con el medio y las personas que les rodean, haciendo uso de la innovación educativa a la luz de un currículo integrador, el aprendizaje cooperativo y un enfoque constructivista, para aportar a la cultura, estimular la participación activa de los discentes y contribuir al mejoramiento de sus relaciones interpersonales. Por medio de esta se obtuvo un aporte a la educación básica primaria, mediante el diseño y articulación curricular de la pedagogía lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza de las matemáticas, con miras a favorecer el avance a niveles de competencia complejos, desde una perspectiva lúdica y recreativa.⁴

A nivel local no se encontraron antecedentes

2.2 Marco referencial

2.2.1 Marco teórico

2.2.1.1 ¿Qué es el juego didáctico o lúdico educativo? La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. Se debe saber indagar claramente los conceptos para evitar tergiversaciones, según (Casas, 2017)

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-

⁴ Doris Mildrey Córdoba-Peréz, L. M.-C. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez. *Revista de la Facultad de Educación, Universidad Tecnológica del Chocó*, 31-41.

educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

2.2.1.2 Cultura de la lúdica. Hablar de cultura es acaparar un amplio margen de sectores sociales en un mismo espacio-tiempo, y más a la hora de hablar de la lúdica, según (*Brougere, 2013*)

La cultura lúdica es un conjunto de procedimientos que hacen posible el juego. De hecho, Bateson y Goffman, consideran al juego como una actividad de segundo grado, es decir, que supone retomar significaciones de la vida cotidiana para darles otro sentido, que continúa la idea de ruptura con las significaciones de la vida cotidiana. Disponer de una cultura lúdica es disponer de un cierto número de reparos que permiten interpretar como juego las actividades que a otros pueden no parecerles tales. Pocos son los niños que se equivocan cuando se trata de diferenciar un patio de recreación, una pelea verdadera y un juego de peleas. Esto no es cierto para los adultos, especialmente para los que son más distantes, dentro de sus actividades cotidianas, de los niños.

2.2.1.3 Lúdica y aprendizaje. La relación entre la lúdica y el aprendizaje es el tema abordado por uno de los estudios de la Fundación FES (1993), en donde se presenta una mirada a las complejas relaciones que existen entre el juego y la pedagogía, según (*D., 2003*):

Se sugiere asumir el juego y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita contribuir a la construcción del conocimiento con los niños que asisten a las escuelas colombianas. Se destaca que entre muchos pedagogos ha existido la concepción del juego como mediador de procesos, que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje, mientras que otros han optado por una oposición entre juego y aprendizaje.

2.2.1.4 El juego, educación y aprendizaje. la actividad lúdica en la pedagogía infantil. El juego es quizás el elemento que ha marcado la vida de muchos niños, jóvenes y adultos durante muchos años atrás hasta la fecha, algunas veces pensado este como un simple espacio de diversión temporal, ignorando todas las virtudes que de él se derivan, convirtiéndolo en una herramienta de vital importancia para el aprendizaje en nuestros días, según (*Rico, 2013*)

El juego es uno de los grandes factores del crecimiento infantil. Esta fue la gran intuición que tuvieron los educadores renovadores, como el pedagogo alemán de la primera mitad del siglo XIX, Friedrich Froebel, que promovió el establecimiento de los kindergarteno

jardines de infancia, como espacios en los que los niños se desarrollan mediante el juego, con un tipo especial de juguetes llamados «dones», precursores de los actuales juegos didácticos. Esta misma intuición la siguieron después los pedagogos de la Escuela Nueva de finales del siglo XIX y primeras décadas del XX, que acercaron las tareas escolares a la actividad lúdica.

2.2.1.5 El componente lúdico en el proceso de aprendizaje. Lo que se creía imposible décadas atrás, se está haciendo realidad, ¿Quién podría imaginar que el juego estaría dirigido por la dimensión lúdica, con un objetivo de enseñanza y aprendizaje? De seguro nadie imaginaba que fuese una posibilidad. Para nuestra suerte, hoy nos encontramos con retos educativos que exigen estrategias diferentes a lo convencional y tradición, según (*STEFANI, ANDRÉS, & OANES, 2014*):

Numerosos autores como Huizinga, Caillois, Vigotsky, desde diferentes disciplinas, han considerado que en todos los tiempos el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas. El contexto sociocultural e histórico y la época, de alguna manera, pueden caracterizarse por el juego. A través del juego, el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos, en vista a la adultez. Sus experiencias lúdicas transitan por diferentes ámbitos: familiar, educativo y recreativo.

2.2.1.6 El arraigo social del juego. El juego inevitablemente ha estado ligado a la sociedad, es algo que lleva consigo, cada grupo de personas puede experimentar en su seno, en su ambiente y contexto, pero hay que hacer una salvedad respecto a la percepción del juego de acuerdo a cada cultura; es decir, que el juego para los latinos no es lo mismo para los europeos. Según (*Brougere, 2013*)

El ludus en latín no es idéntico al juego francés. Cada cultura, en función de analogías señaladas, construye una esfera que va a delimitar (de forma más vaga que precisa) lo que una cultura determinada designa como juego. El simple hecho de utilizar el término no es neutro, pero implica, ya, un recorte de lo real, una representación del mundo. (p, 2)

2.2.1.7 El aula, un espacio de encuentro. El aula es el escenario principal de encuentro entre el docente y el estudiante, es allí donde se genera el intercambio de saberes e incognitas, entendiendo esta no como un espacio delimitado material, sino como un espacio-tiempo que permita la transformación integral del alumno, de acuerdo a (D., 2003)

Dentro del mundo de la escuela, tal vez es el aula de clases donde se ponen en escena las más fieles y verdaderas interacciones entre los protagonistas de la educación intencional, maestros y estudiantes. Una vez cerradas las puertas del aula se da comienzo a interacciones de las que sólo pueden dar cuenta sus actores. Es aquí donde el maestro se hace y se muestra, aquí ya los deseos se convierten en una realidad, ya no es el mundo de lo que podría ser, sino el espacio de lo que es. (p, 7)

2.2.2 Marco legal

La legislación que ampara este proyecto está consignada en la constitución política de Colombia del 91, Ley 115 del 8 de febrero de 1994: ley general de educación. Ley estatutaria 1618 del 7 de febrero del 2013.

2.2.2.1 Constitución política de Colombia de 1991. Es así como el sistema educativo buscará formar ciudadanos con principios basados en la tolerancia y defensa de los derechos humanos, encaminando a la construcción de un estado donde sean pilares fundamentales la sana convivencia, la equidad y la paz. Las instituciones diseñadas para educar al pueblo deberán responder por ende a propiciar espacios donde se crezca y construya en la diversidad, reconociendo en el otro a un ser que aporta a mi educación a través de sus distintas formas de ver el mundo.

El sistema educativo debe velar por que se suplan las necesidades en medio de la diferencia y se evite a toda costa la deserción escolar, así es como la Constitución plantea: Título II, Artículo 67. “Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral,

intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo”.

2.2.2.2 Ley 115 de febrero 8 de 1994 - Ley General de Educación. La Ley 115 plantea como Objeto de ley: “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”. Es de esta manera como se debe garantizar a los educandos el adecuado desarrollo de sus procesos educativos. Es un deber hacer que se cumpla la función social del Sector Educativo, donde se responda a las necesidades del individuo, la familia y la sociedad en conjunto. Para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea pertinente, se debe velar porque acorde al artículo 67 de la Constitución Política, la población tenga acceso a la educación formal desde temprana edad cumpliendo con su continuidad hasta la no formal e informal a su vez que, sin ninguna clase de discriminación, siendo no sólo integradora sino inclusiva a cabalidad

3. CAPÍTULO 3

3.1 Metodología

3.1.1 Tipo de investigación. El presente trabajo de investigación está dentro del enfoque cualitativo. Como método se utilizó la investigación acción participativa IAP, que permite generar el aprendizaje de manera colectiva de la realidad intervenida.

La investigación-acción participativa o investigación-acción es una metodología que presenta unas características particulares que la distinguen de otras opciones bajo el enfoque cualitativo; entre ellas podemos señalar la manera como se aborda el objeto de estudio, las intencionalidades

o propósitos, el accionar de los actores sociales involucrados en la investigación, los diversos procedimientos que se desarrollan y los logros que se alcanzan.⁵

3.1.2 Población y muestra. La población objetivo son 17 docentes de la media de la institución educativa Luis Hernández Vargas del municipio de Hato Corozal Casanare.

3.1.3 Técnicas e instrumentos de medición

3.1.3.1 La encuesta. Se escogió la encuesta porque es un instrumento que brinda información que se necesita conocer, para poder generar propuestas de intervención acordes a los objetivos para mitigar el problema.

4. CAPÍTULO 4

4.1 Propuesta de intervención

4.1.1 Título. Trabajando juntos llegamos más lejos

4.1.2 Introducción. La propuesta de intervención busca articular todas las áreas que se imparten en la educación media de la institución, donde sus principales actores los profesores estarán vinculados en la formulación del plan de intervención, así mismo, se realizará una socialización de cada área, donde los docentes se pondrán en escena, dando a conocer los temas que más se le dificulten a la hora de enseñar.

Las actividades lúdicas por medio del juego aportaran elementos de vital importancia para aplicar los conocimientos el aula, además de que el estudiante pueda sentirse libre, también vea en sí mismo las capacidades con las que cuenta, de manera que logre explotar todo su potencial.

⁵ BENITES, G. S. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE*, 1-68.

Este tipo de propuestas permite acercar a los docentes entre sí y con sus estudiantes, donde se pueden articular de manera integral con las demás áreas con el objetivo de mejorar el espacio académico.

4.1.3 Justificación. Esta propuesta de intervención disciplinar permitirá fortalecer cada uno de los procesos académicos de las diferentes áreas que se imparten en la educación media de la institución, debido a que busca poder enlazar en un mismo esquema las estrategias a utilizar en el aula.

La relevancia radica en que sigue existiendo la misma resistencia por parte de los estudiantes en algunas asignaturas, por muchos factores, ya sea que el docente no innova, que es muy tradicional o que no siente motivación alguna por la educación y el beneficio de sus estudiantes a futuro.

Aquí es donde entra como protagonista la lúdica, como eje principal para el desarrollo de nuevas formas de llevar el saber a los estudiantes, que sea en un ambiente agradable, que le genere placer a la hora de aprender. Esto traerá un beneficio en muchos aspectos, no solo se tendrá estudiantes que aprenden como mayor efectividad, sino que también formaremos más ciudadanos ricos en valores y más conscientes del medio que los rodea, también estaremos dando inicio a una nueva generación de estudiantes que tengan más posibilidades de entrar a la universidad, como se puede analizar, los beneficios son muchos y esto hace viable la puesta en marcha de este proyecto.

4.1.4 Objetivo general.

Utilizar la lúdica como estrategia de articulación en la formulación de estrategias que garanticen mayor fluidez en los procesos de transición de la educación primaria a la educación secundaria de la institución educativa Luis Hernández Vargas.

4.1.5 Objetivos específicos.

Diseñar estrategias que permitan trabajar a los docentes de manera articulada lúdicamente.

Implementar las actividades lúdicas con el cuerpo docente de la educación media de la institución educativa Luis Hernández Vargas.

4.1.6 Estrategias y actividades

Las estrategias y actividades se abordarán de acuerdo a un esquema organizado, partiendo desde los objetivos del proyecto, donde a cada objetivo se le asignará una estrategia con su respectiva actividad, para tener una ruta a seguir y así en orden poder dar ejecución y cumplimiento a cada elemento de la propuesta de intervención disciplinar.

Objetivo general: Diseñar estrategias lúdicas que permitan el trabajo articulado entre docentes de los grados quinto y sexto para mejorar la transición a la educación secundaria de la institución educativa Luis Hernández Vargas del municipio de Hato Corozal-Casanare.		
Objetivos específicos	Estrategia	Actividad
Identificar las causas de la desarticulación académica por los docentes de los grados quinto y sexto.	Elaborar una encuesta que indague cuales son las causas del trabajo	Aplicar la encuesta a los docentes seleccionados para el proyecto.

	desarticulado entre docentes.	
Generar un espacio de socialización interdisciplinar que permita la realimentación constante.	Socializar la propuesta con los docentes participantes del proyecto y buscar un espacio para su implementación.	Reunir a los docentes para discutir el proceso que se estará llevando a cabo y buscar fortalecerlo constantemente.
Diseñar una propuesta de intervención enfocada en mejorar la articulación entre los docentes de los grados quinto y sexto.	Elaboración de la propuesta de intervención por parte del equipo de trabajo del proyecto.	Implementación de la propuesta de trabajo con los docentes de la media de la institución educativa Luis Hernández Vargas.

Fuente: autores del proyecto

4.1.7 Contenido

Para la articulación interdisciplinar se propusieron actividades de integración entre docentes como juegos de mesa y actividades de equipo que faciliten el intercambio de ideas y experiencias en un mismo espacio-tiempo, donde ellos mismos vivan un momento de aprendizaje agradable y de total disfrute, siendo esta una forma de comprender el lugar de los estudiantes en el aula. Luego se desarrollarán los espacios de estudio donde se discutirán todos los temas que serán objeto de las actividades lúdicas.

Actividad 1: articulación docente

Objetivo: seleccionar un espacio optimo que permita la integración de los docentes participantes del proyecto.

Descripción: se invitará formalmente a todos los docentes participantes del proyecto a un espacio de integración, donde gozarán de un intercambio de juegos lúdicos guiados por una temática de aprendizaje, para ello se organizará una sala de juegos de mesa en circuito, donde cada docente irá siendo participe de cada juego, al final se hará una realimentación del proceso realizado, escuchando observaciones y sugerencias para fortalecer la propuesta.

Actividad 2: Jugando a ser nuestros estudiantes

Objetivo: Plantear temáticas que se ven en la media escolar con el ingrediente lúdico.

Descripción:

Momento 1: Cada docente escogerá un tema de su área el cual tendrá que enseñarlo a sus compañeros, luego de finalizada la clase, cada docente brindará sus aportes, para que la propuesta o planeación sea pensada y fortalecida con la ayuda de todo el equipo institucional.

Momento 2: luego de realizar aportes y sugerencias en cada área, cada docente de manera articulada pondrá en práctica la propuesta final.

Actividad 3: Monitoreo periódico de la propuesta

Objetivo: realizar un seguimiento mes a mes de la propuesta de intervención.

Descripción: Se pondrá en marcha la propuesta de intervención, luego de 1 mes se realiza el primer encuentro de socialización, se compartirán los efectos alcanzados hasta el momento, se harán sugerencias para seguir mejorando cada proceso de académico. De esa manera se llevará a cabo el proyecto durante 1 años.

4.1.8 Recursos y responsables

4.1.8.1 Recursos

4.1.8.1.1 Recursos físicos: Aula múltiple, aula deportiva, biblioteca y zonas verdes de la institución educativa Luis Hernández Vargas.

4.1.8.1.2 Recursos humanos: Docentes y directivos docentes de la institución educativa Luis Hernández Vargas.

4.1.8.1.3 Recursos didácticos: papel bond, cartulina, marcadores, lapiceros, vinilos.

4.1.8.1.4 Recursos tecnológicos: video proyector, cámara digital, equipo de sonido.

4.1.9 Responsables

Mac Marlom Moreno Gómez

4.1.10 Evaluación y seguimiento. Evaluación: se irá evaluando periódicamente la propuesta de intervención en cada área respectivamente, al cabo de 1 mes se realiza una realimentación articulada, analizando el proceder de los profesores y la percepción por parte de los estudiantes, en cada espacio se brindará la posibilidad de hacer el proceso más fuerte y eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debido a que el enfoque de investigación es constructivista, la evaluación no entraría a ser un instrumento de imposición, por el contrario, esta tiene un sentido más holístico, siempre buscando la cooperación conjunta para crecer.

Seguimiento: el seguimiento se hará cada mes, detallando cada aspecto relevante durante la intervención, este proceso se hace con la idea de hallar siempre una coherencia entre el planteamiento teórico y el práctico, dos aspectos que van de la mano en el quehacer docente, de

haber un problema siempre se buscara la mejor manera de darle solución y continuar creciendo como equipo de trabajo articulado interdisciplinariamente.

4.1.11 Recomendaciones

Se harán con relación al desarrollo y seguimiento de todo el proceso, se permite generar un plan de mejoramiento basados en atender las necesidades que se precisen, siempre enfocando a la lúdica como gran elemento de intervención en los fenómenos académicos que se puedan presentar en cualquier espacio o área de la institución.

5. CAPITULO 5

5.1 Conclusiones

Con la elaboración de este proyecto de intervención disciplinar, se observaron varios aspectos de gran importancia a la hora de pensar en solucionar problemas o atender necesidades que requiera cada contexto, en este caso fue el escolar.

La lúdica tiene virtudes únicas en el desarrollo de cualquier actividad, por muy complicada que a simple vista se pueda observar un área, tema o asignatura, los ingredientes de esta, hacen evidente que, si es posible enseñar y aprender de forma agradable, que cada persona, docente o estudiante sienta placer, goce y disfrute de una manera más profunda, que trascienda en la vida y percepción de cada sujeto.

Este proyecto muestra claramente la importancia del trabajo en equipo, como se dice popularmente “si quieres ir rápido, camina solo, pero si quieres llegar lejos, camina acompañado” haciendo referencia a que el ser humano por naturaleza es sociable, y por ende

siempre necesitara apoyo de sus semejantes, esto no se puede olvidar, con el trabajo articulado se puede transformar la realidad de un contexto.

5.2 Referencias

- BENITES, G. S. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE*, 1-68.
- Brougere, G. 2. (2013). 2013. *Lúdicamente*.
- Casas, A. A.-M. (2017). Actividades lúdicas en la enseñanza.
- Claudia Queiruga, L. F. (2014). El juego como estrategia didáctica para acercar la programación a la escuela secundaria . *Workshop de investigadores en ciencias de la computación*, 358-362.
- Colmenares, A. M. (2011). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Revista Latinoamericana de Educación*, 105.
- D., J. D. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. *Estudios pedagógicos* , 97-113.
- Doris Mildrey Córdoba-Peréz, L. M.-C. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez. *Revista de la Facultad de Educación, Universidad Tecnológica del Chocó*, 31-41.
- Marcela F. López, P. d. (2013). La programación lúdica como estrategia de articulación entre niveles. *Repositorio institucional de la universidad nacional de la plata*.
- Rico, G. J.-A. (2013). JUEGO, EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL. *Bordón*, 13-18.
- Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens . *The internacional journal of computer game research*.
- SANDRA MILENA GALINDO PALECHOR, S. C. (2015). *LA LÚDICA EN LA ARTICULACIÓN DEL TRABAJO DE LOS DOCENTES EN LOS GRADOS PREESCOLAR, PRIMERO Y SEGUNDO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM JOSÉ CELESTINO MUTIS DE ARMENIA, QUINDÍO*. Obtenido de Fundación

universitaria los Libertadores :

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/185/SandraMilenaGalindoP
alechor.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/185/SandraMilenaGalindoPalechor.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

STEFANI, G., ANDRÉS, L., & OANES, E. (2014). TRANSFORMACIONES LUDICAS, UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LUDICOS. *INTERDISCIPLINARIA, Revista de psicología y ciencias afines*, 39-55.

5.3 ANEXOS

Encuesta aplicada a los docentes participantes del proyecto

Objetivo: identificar las causas de la desarticulación interdisciplinar en la educación media.

1. ¿Cuándo realiza la planeación de las actividades del curso que tiene a su cargo, lo hace de manera individual?

Si__ No__

2. ¿Consulta a sus compañeros sobre los temas vistos el año anterior?

Si__ No__

3. ¿Cuándo realizas actividades culturales con los niños, lo haces en equipo?

Si__ No__

4. ¿Cree que el trabajo de manera individual tiene mejores resultados que el grupal?

Si__ No__

5. ¿Realiza actividades de integración con los niños a su cargo?

Si__ No__

6. ¿Es mejor trabajar solo porque se aprovecha mejor el tiempo?

Si__ No__

7. ¿Le gustaría participar en actividades de integración con sus compañeros docentes?

Si__ No__

Tomado de: (SANDRA MILENA GALINDO PALECHOR, 2015)